ВЫДЕРЖКИ ИЗ СПРАВОЧНИКА МОНСТРОВ III

Авторы Справочника Монстров III: Кейт Бейкер, Гвендолин Ф.М. Кестрел, Брюс Р. Корделл, Мэтью Сернетт, Билл Славицсек, и др.
Автор Перевода: Валентин Дмалекс.
Оформление, Верстка и Дизайн: Валентин Дмалекс
Художники Иллюстраций: Дэйв Аллсоп, Вэйн Ингланд, Луцио Парилло, Стив Прескотт, Винод Рамс, Марк Тедин.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS,DRAGON, FORGOTTEN REALMS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. Any reproduction or unauthorized use of the m aterial or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.
This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.
©2004 Wizards of the Coast, Inc.

Сайт англоязычного варианта: www.wizards.com/dnd

Материал данной публикации изложен исключительно в не комерческих целях. Вся русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью ТГ «Приятного Игропровождения» и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал, иллюстрации - интеллектуальная собственность Корпорации Wizards of the Coast.

Контактный Адрес: vdmalex@ua.fm

ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Данная работа ознакомит вас с несколькими чудовищами, которые рассмотренны в недавно вышедшей книге Корп. Волшебники Побережья «Справочник Монстров III».

Список Существ:

Грисгол
Деревянный Вайда
Демон Стрелец
Дракотавр
Дрейк Засад
Коллекционер Трупов
Костекоготь
Призывающая Слизь
Танцующая Кожа
Тролль Войны

ГРИСГОЛ

	Большой Механизм
Кубик Хит-Поинтов:	19d10+30 (134 хп)
Инициатива:	+0
Скорость:	9 м. (6 клеток)
Класс Доспеха:	28 (–1 размер, +19 природн.), касат. 9, отороп. 28
Базовая Атака/Захват:	+14/+22
Атака:	Удар +17 рукопашный (1d+4 плюс 1d8+5 негативная энергия плюс парализ)
Полная Атака:	2 удара +17 рукопашный (1d6+4 плюс 1d8+5 негативная энергия плюс парализ)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	3 м./3 м.
Специфические Атаки:	Захлебывающая пыль, повреждающее касание, парализующее касание, магические способности
Специальные Качества:	Свойства механизма, снижение повреждений 10/колющее и магия, темновидение 18 м., иммунитет к магии, *побуждение безумия*, зрение при низком освещении
Спас-броски:	Стойк +6, Рефл +6, Воля +6
Параметры:	Сила 18, Ловк 10, Тело —, Интл —, Мудр 11, Обн 11
Навыки:	—
Отличительные Черты:	—
Среда Обитания:	Любая
Организация:	Одиночное
Серьезность Вызова:	15
Сокровище:	Нет монет; нет товаров; двойные предметы
Мировоззрение:	Всегда нейтральное
Улучшенный:	—
Корректировка Уровня:	—

Этот гуманоид обернут с ног до головы в полоски из пергамента для свитков, и страниц из пыльных томов. Также проступают в некоторых местах его очертаний остатки лохмотьев магических поясов, роб и кольчут, .

Грисгол ужасный механизм, собранный из поломанных и обветшалых магических предметов, оживленный могущественным заклинателем, в котором заточен дух лича. Его скелет собран из старых посохов и волшебных палочек, а его кожа из использованных свитков, которыми он обернут как мумия похоронным облачением. Во все это вплетены кольца, браслеты, куски кожаных доспехов или кольчуги, и т.д. Внутри существа расположено множество полупустых снадобий, мазей и масел, грубо напоминающих по расположению внутренние органы. Обычно он облачен в исписанный рунами плащ или халат. Точки красного света мерцают из под забрала его старого шлема или капюшона.

Внутри механизма, среди этого мусора расположена настоящая филактерия лича. Если вам неизвестно, что оживило грисголя, то для вас филактерия выглядит как ещё одна часть мусора расположенная внутри остального барахла.

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

ГРИСГОЛ

На расстоянии грисгола можно принять за мумию, даже его походка чем-то смахивает на неё. Когда он двигается, тот у кого чуткий слух, может услышать звон соприкасающегося стекла внутри этого чудовища, всплески полу заполненных сосудов и бутылок, поскрипывание кожи, потрескивание друг о друга дерева или костей, а также шорох от трения бумаг страниц, будто их раздувает ветер. Тонкие струйки черного дыма выходят из трещин его тела. После касания грисголя, на этом месте остается черное, маслянистое пятно.

В любом случае грисгол является магическим механизмом, обладая всеми свойствами характерными големам, помимо способностей дарованых ему личем. Повреждения и парализ от касательных атак грисголя такие же как и у лича, механизм также сохраняет часть магических способностей лича. Грисгол активирует только те заклинания, которые были нанесены на свитки и страницы книг, покрывающие его внешнее тело. Однако заклинания, которые может применять грисгол, ограничены доступом к уровням заклинаний, сферам и специализациям лича (20-го уровня жрец, чародей или маг).

Разрушение грисгола не уничтожает лича питающего его. Чтобы убить лича, необходимо после разрушения грисгола уничтожить филактерию. В противном случае, лич свободен вернуться в физический облик в течение 1d10 дней. Сбежавший лич сохраняет все свои силы и способности, которые были у него до пленения. Лич будет искать мести тому кто стал обладать его филактерией, и магу, чародею или жрецу, которые заключил его внутри тела грисголя.

Грисгол достигает 2,4 м. в высоту, и весит около 180 кг. Он знает все языки, которые знает лич филактерии анимировавшей его.

Грисголь

Иллюстр. Стива Прескотта

Сражение

Грисголы упрямы и безжалостны, следуя безукоснительно инструкциям своего создателя, особо не вдаваясь в стратегию. Помимо этого, арсенал применимых грисголем заклинаний написаны наперед его создателем на пергаменте свитков, или же его создатель должен находится в пределах 18 м. от него и отдавать ему команды.

Захлебывающая Пыль (Экс): Удар по грисголу любым видом орудия кроме колющего, создает болезненное, захлебывающее облако пыли и плесени, вылетающее из существа. Все в пределах 3 м. радиуса от существа должны пройти Стойкость против КС 23, или перенести 1d4 повреждения Телосложения. Те кто неудачно прошли первую проверку, должны повторно пройти ещё одну проверку Стойкости против КС 23 (корректируя с текущим показателем Телосложения), или заразиться болезнью «вязкая погибель» (смотрите 292 стр. в *Руководстве Мастера Подземелий*) на 24 часа. КС спас-броска основан на Силе.

Повреждающее Касание (Экс): Как и у лича анимировавшего его, касание грисгола причиняет 1d8+5 повреждений негативной энергией живым существам (Воля КС 19 половина). КС спас-броска основан на Обаянии.

Парализующее Касание (Спр): Атака удара грисгола напостоянно вводит в паралич субъекта, который неудачно прошел проверку Стойкости против КС 19. *Снять паралич* или любое другое заклинание, снимающее проклятие, может освободить жертву (смотрите описание заклинания *снять проклятие* в *Руководстве Игрока* на стр. 281). Эффект нельзя рассеять. Любой, кто парализован грисголом кажется умершим, хотя проверка Отслеживания КС 20 или Лечение против КС 15, укажут, что жертва жива. КС спас-броска основан на Обаянии.

Магические Способности: Грисгол создается со способностью применять десять разных заклинаний как магические способности (по одному из каждого уровня с 0 по 9), по одному разу в день. Эти заклинания могут базироваться на желании создателя, и могут или жреческими (если анимируемый лич был жрецом) или заклинания мага/чародея (если анимируемый лич был магом или чародеем). Большинство создателей выбирают простые заклинания, принимая во внимание невысокий показатель Интеллекта грисгола, и его неспособность применять стратегию. КС спас-броска – 10+1,5 уровня заклинания (как у магического предмета). Уровень заклинателя 20-й.

Типичные Магические Способности: 1/день—*цепь молний* (КС 19), *слабоумие* (КС 17), *удержание персоны* (КС 14), *ужасающее увядание* (КС 22), *ледяной шторм, метеоритный шторм* (КС 23), *слово власти ослепни, испепеляющий луч* (+17 рукопашный касание), *щит, касание усталости* (+17 рукопашный касание, КС 10). Уровень заклинателя 20-й.

Иммунитет к Магии (Экс): Грисгол иммунен к любому заклинанию или магической способности которые разрешают устойчивость к магии. В дополнение, определенные заклинания и эффекты действует на существо по особому. *Стереть* нанесенное как касательная атака, причиняет грисголю 2d6 повреждений. Применение на грисгола *потайная страница* делает его невидимым, будто он под эффектом заклинания *невидимость*.

Побуждение Безумия (Мчк): После того как грисгол убит, любой, кто исследует его обрывки пергаментов свитков или страниц книг, которые применялись как облачение существа, провоцирует на себя проклятие, которое проявляется как безумие у читающего (КС Воли 19, нейтрализует). Жертве безумия кажется, что тысячи обрывков пергамента содержат великие и затерянные волшебные секреты, и он должен раскрыть эти секреты добросовестно собрав каждый из разорванных кусочков свитков и страниц воедино в правильном порядке. Он тратит на это каждый час своего бодрствования, делая паузу только на еду или сон, чтобы как можно быстрее окончить задание. Жертва постоянно размышляет, и пытается убедить в своей цели других, и что он почти уже у самого раскрытия. Его личные исследования

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

становятся беспорядочным собранием диаграмм, графиков и схем того, как правильно составить эти кусочки вместе, постоянно переставляя их в своих теориях и догадках. Когда проклятие активируется, субъект переносит потерю 1 Интеллекта, а потом следующий пункт Интеллекта за каждую неделю продолжительности проклятия. Субъект умирает когда показатель его Интеллекта достигает 0. потерю Интеллекта невозможно восстановить до тех пор, пока проклятие активно. Лишь *ограниченное желание* или подобная могущественная магия может освободить жертву от этого проклятия.

Создание

Тело грисгола случайный набор старых волшебных палочек, посохов, снадобий, разнообразный волшебных предметов, и, самое важное, обрывков свитков и страниц из магических книг. Стоимость всего этого приблизительно 10000 зм. Сборка тела потребует проверки Ремесла (переплет) против КС 25.

Создатель грисгола должен также иметь в своем распоряжении филактерию лича, и использовать её при создании грисгола. Вначале создатель должен преуспеть в разрушении лича, чью филактерию он хочет использовать. После того как тело лича уничтожено, создатель должен завершить строение грисголя до того как лич возвратится в новое тело (обычно за 1d10 дней). Если лич вошел в новое тело до того как грисгол был завершен, лича вновь необходимо уничтожить. Анимирование грисгола пока лич находится в заточении, приковывает его эссенцию к грисголу.

Если грисголу дана способность применять заклинания, чей материальный компонент стоит более 100 зм или любой компонент в Оп, создатель должен включить 50 таких материальных компонентов, или затратить 50 объемов в Оп, как часть создания. Если грисголу дана способность применять заклинания с фокусированием, создатель должен включить фокусирование как часть созидания.

УЗ 19-й; Создать Механизм (смотрите стр. 304 в *Справочнике Монстров*), *контроль нежити, покорение, иллюзорный шрифт, безумие, ограниченное желание, починка, полиморф любого объекта*, плюс все заклинания включаемые в грисгола, заклинатель должен быть как минимум 19-го уровня; Цена 210000 зм; Стоимость 110000 зм+8000 Оп.

Грисголы в Эберроне

Королева личей Вол использует своих преданных агентов и введенных в заблуждение авантюристов для выслеживания других личей и поимки их филактерий. Как только она получает филактерию лича, Вол привязывает дух лича к грисголю. Грисголы Вол иногда встречаются в потайных храмах, занятых культистами Крови Вол, или в местах где есть знаки проявления драконьего Пророчества (смотрите стр. 130 в *Руководстве по Игровому Миру Эберрон*).

Грисголы в Фаэрӯне

Руина Замка Зэнтил хранят множество неприятных сюрпризов для искателей приключений, не последний из них грисгол, питаемый жизненной эссенцией могущественного Зэнтилского лича по имени Ленека Джет. Маги Тэя, которым также удалось раскрыть секрет создания этих отвратительных механизмов, часто используют их для охраны своих магических собственностей, или возвращения похищенных у них предметов.

ДЕРЕВЯННЫЙ ВАЙДА

	Среднее Растение
Кубик Хит-Поинтов:	8d8+24 (60 хп)
Инициатива:	+1
Скорость:	9 м. (6 клеток), взбираясь 6 м.
Класс Доспеха:	17 (+1 Ловк, +4 природн., +2 тяжелый деревянный щит), касат. 11, отороп. 16
Базовая Атака/Захват:	+6/+9
Атака:	Дубина +9 рукопашный (1d6+3) или дубина +7 стрелковый (1d6+3)
Полная Атака:	Дубина +9/+4 рукопашный (1d6+3) или дубина +7 стрелковый (1d6+3)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	1,5 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Искривить дерево
Специальные Качества:	Зрение при низком освещении, свойства растений, древесное передвижение, уязвимость к огню
Спас-броски:	Стойк +9, Рефл +5, Воля +3
Параметры:	Сила 17, Ловк 12, Тело 16, Инт 7, Мудр 12, Обн 8
Навыки:	Баланс +5, Взбирание +9, Скрытность +7*, Прислушивание +3, Бесшумное Передвижение +4, Отслеживание +4, Искусство Выживания +4
Отличительные Черты:	Настороженность, Молниеносные Рефлексы[Б], Скрытность, Чтение Следов
Среда Обитания:	Умеренно климатические леса
Организация:	Одиночное или колония (3–6)
Серьезность Вызова:	4
Сокровище:	Стандарт товары; стандарт предметы
Мировоззрение:	Обычно нейтральное
Улучшенный:	По классу персонажа
Корректировка Уровня:	+3

Это странное похожее на гуманоида по форме существо держит наготове деревянный щит и дубину. Его маленькие черные глазки уставились на вас из глубоких глазных впадин на его лице. Его тело покрыто корой и наростами мышц, а несколько обломков веток образуют некую корону на его голове.

Деревянные вайды грубые и территориальные растительные существа, которые очень похожи на триантов. Их тела похожи на человеческие с мощным строением, но очень искрученные, и полностью покрытые древесной корой. Их руки оканчиваются сучкообразными, ветковидными пальцами, а на ногах расположены скопления черных корней.

У деревянных вайд есть способность проникать в деревья, точно также как и у дриад, но они могут использовать эту способность для телепортации. Эта схожесть со способностью дриад позволила предполагать, что вайды являются мужскими особями этой расы, но они фактически

Иллюстр. Дэйва Аллсопа

Деревянный Вайда

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

являются растениями, и воспроизводятся семенами как и трианты.

Деревянные вайды не носят с собой много сокровищ когда передвигаются от дерева к дереву; после того как они уничтожили противника, они относят самое ценное на некоторое расстояние, и прячут его в полом дереве или пеньке. Хотя они и болваны, они прекрасно помнят о том, что и где спрятали, и могут вернуться, чтобы взять лучшее оружие, или полезные предметы, если они заметят противников.

Очень часто такие тайники охраняемы толстой деревянной дверью, которую деревянный вайда открывает с помощью *искривить дерево*. Эта сила позволяет вайде искривлять мертвые деревья и деревянные объекты, а леса где живут деревянные вайды очень часто отмечены частым применением этих способностей. Деревянный вайда достигает в высоту 1,8 м. и весит 135 кг.

Говорят вайды на примитивной форме Сильванского языка.

Сражение

Деревянные вайды нападают на любое существо, которое не является уроженцем этого леса. Они преследуют врагов на расстоянии, используя свою способность перемещения через деревья, быстро покрывая расстояния. После того как они искривят все деревянное оружие врага, и нанесут несколько ударов, деревянные вайды отступают и наблюдают на расстоянии сбежали ли их враги.

Искривить Дерево (Мчк): Деревянный вайда при желании способен производить эффект *искривить дерево*, подобный заклинанию. Удерживаемые объекты имеют возможность избежать этого эффекта пройдля проверку Воли против КС 13 (но даже если спас-бросок успешен, вайда способен повторно воздействовать на предмет в следующем раунде). Уровень заклинателя 8-й. КС спас-броска основан на Мудрости.

Древохождение (Спр): При желании деревянный вайда может входить в живое дерево свободным действием, а затем выходить из другого живого дерева в пределах 18 м., продолжая так передвигаться через деревья пока перед ним не будет препятствие. Деревянный вайда таким маневром может выполнять бег или стремительность до тех пор, пока он движется по прямой линии.

Вход и выход из деревьев должен как минимум соответствовать объему вайд, и деревянный вайда не может переносить с собой другие не растительные объекты или существа, при применении древохождения. Деревянный вайда может выходить из дерева в любом направлении и его любой части, но оно должно соответствовать его объему.

Деревянный вайда может находится внутри живого дерева неограниченное время. Внутри дерева вайда ощущает окружающий мир как обычно и автоматически знает, какие деревья в пределах 18 м. от него живые и достаточного объема. Если дерево в котором скрывается вайда срублено, сожжено или по иному уничтожено, деревянный вайда внутри тоже погибает. Эта способность эффект телепортации.

Навыки: У деревянного вайды +4 расовый бонус к проверкам Баланса и Скрытности. У деревянных вайд +8 расовый бонус к проверкам Взбирания, и он всегда может использовать прием 10, даже если есть помехи или угроза. *В лесной местности деревянный вайда получает дополнительный +4 бонус к Скрытности.

Деревянные Вайды с Уровнями в Классах

Желаемым классом для деревянный вайд является рейнджер, но большинство их лидеров друиды. Большинство рейнджеров лесных вайд изберают эльфов в качестве избранных врагов, так как большинство из них сталкиваются с эльфами в лесу.

Деревянные Вайды в Эберроне

Деревянные вайды населяют древние леса Элдиинских Владений. Чаще всего они околачиваются возле триантов, и основывают логова рядом с древними руинами.

ДРАКОТАВР

	Большой Дракон
Кубик Хит-Поинтов:	3d12+9 (28 хп)
Инициатива:	+1
Скорость:	15 м. (10 клеток)
Класс Доспеха:	17 (–1 размер, +1 Ловк, +5 природный, +2 кожаный доспех), касат. 10, отороп. 16
Базовая Атака/Захват:	+3/+11
Атака:	Копье +6 рукопашный (2d6+6/×3)
Полная Атака:	Копье +6 рукопашный (2d6+6/×3) и укус +1 рукопашный (1d8+2) и удар хвоста +1 рукопашный (1d8+6)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	3 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Огненный плевок
Специальные Качества:	Иммунитет к эффектам магического сна и паралича, зрение при низкой освещенности, темновидение 18 м.
Спас-броски:	Стойк +6, Рефл +4, Воля +5
Параметры:	Сила 18, Ловк 12, Тело 16, Инт 13, Мудр 11, Обн 13
Навыки:	Баланс +5, Запугивание +7, Прыжки +16, Знание (магия) +4, Прислушивание +6, Чувство Мотива +6, Искусство Магии +4, Отслеживание +6, Искусство Выживания +6, Плавание +8, Использование Магических Устройств +7
Отличительные Черты:	Квалификация в Доспехах (легкие), Железная Воля
Среда Обитания:	Умеренно Климатические болота
Организация:	Отряд (2–3), банда (6–10 плюс 50% не сражающихся плюс 1 яростник 3-го–6-го уровня) или племя (30–60 плюс 50% не сражающихся плюс 2 яростника 3-го–6-го уровней и 1 лидер 4-го–10-го уровней)
Серьезность Вызова:	3
Сокровище:	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно нейтрально злое
Улучшенный:	По классу персонажа
Корректировка Уровня:	+5

У этого большого существа верхний торс мускулистого рептилиевидного гуманоида, который с легкостью держит копье в своих когтистых руках. У него черные глаза и блестящие острые зубы. Его нижняя часть тела напоминает бескрылого дракона, с большими, когтистыми ногами и шипастым хвостом, который покачивается из стороны в сторону.

Дракотавры коварные, беспощадные хищники, не способные на проявление сострадния, и не ожидающие его от других. Прочная чешуя, от зеленого до бурого цвета, покрывает тело дракотавра от головы до ног. У самцов витиеватые гребни на голове, груди и горле, которые варьируют в цвете от красного до темно фиолетового. 1,2 м. хвост дракотавра используемый им для баланса, заканчивается отвратительными шипами, которые он может использовать в сражении.

Выделяемые секреты из желез тела дракотавра помогают поддерживать ему эластичными его чешую и доспехи. Они обычно вооружены острыми копьями.

Взрослый дракотавр достигает в высоту 2,1 м. и 3 метра в длину, весит он около 900 кг.

Говорят дракотавры на языке Драконов.

Сражение

Дракотавры стремятся как можно быстрее сокрушить своих врагов используя засады и фланкирующие тактики.

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

ДРАКОТАВР

Холодные и расчетливые существа, дракотавры обычно объявляют о своем присутствии выплевывая огненные сгустки в своих врагов, а затем стремительно кидаются в атаку с копьями. В открытом конфликте дракотавр рассчитывает на свою грубую силу и множество атак.

Плевок Огня (Спр): Дракотавр способен выплевывать сгусток пламени стандартным действием. Как только дракотавр совершил плевок, он не может плевать в течение 1 минуты. Слюна дракотавра клейкое, едкое вещество, которое воспламеняется при попадании на воздух, точно также как и алхимический огонь. Этот плевок проводится как стрелковая касательная атака, с диапазоном 6 м.

Прямое попадание причиняет 2d6 повреждений огнем. Каждое существо в пределах 1,5 от места попадания плевка переносит 1d4 повреждений огнем от брызгов. В отличие от алхимического огня, плевок дракотавра не продолжает пылать.

Навыки: Благодаря своим хвостам дракотавры получают +4 расовый бонус к проверкам Баланса, Прыжков и Плавания.

Дракотавр

Дракотавр Яростник

Самыми страшными воинами в племени драктавров являются варвары, которые обычно для проявления своей власти применяют грубую силу и ярость.

Представленный здесь дракотавр яростник обладает следующими показателями параметров (до расовых корректировок и повышений параметров через Кубики Хит-Поинтов): Сила 15, Ловк 13, Тело 14, Интл 8, Мудр 12, Обн 10.

Общество Дракотавров

Дракотавры образуют небольшие кочующие племена. Прежде всего дракотавры уважают силу, и измеряют её в первичной физической силе и предрасположенности к волшебству. Их лидеры обычно могущественные воины, чародеи или и то, и другое.

Хотя племена дракотавров редко когда сражаются за землю, местные племена часто собираются воедино, если им угрожает общая беда. Дракотавры часто заключают союзы с другими рептилиевидными существами, включая людоящеров и наг. Хотя они не являются религиозными существами, они смотрят на истинных драконов как на могущественное воплощение древних богов, и отдадут свои жизни для службы этим созданиям. Большая часть знаний расы о магии исходит из древних учений истинных драконов.

Дракотавры редко находятся долго на одном месте, чтобы возводить постоянные жилища. Однако очень они занимают древние руины, и используют их как святилище, место для тренировок или нейтральные места для встреч.

Дракотавры и кентавры презирают друг друга, и множество воинов дракотавров мечтают о пожирании плоти умершего от их руки врага кентавра.

Сражение

Варвары дракотавры входят в ярость сразу же при вступлении в бой.

Ярость (Экс): Дважды в день дракотавр яростник может впадать в состоянии ярости на 10 раундов. Когда он в ярости действуют следующие эффекты: КД 18 (касат. 9, отороп 18); Хп. повышаются на 14; Атк +15 рукопашный (2d6+9/3, боевой топор); Полн. Атк +13/+8 рукопашный (2d6+9/3, боевой топор) и +13 (1d8+4/3 ручной топор), и +8 рукопашный (1d8+4, укус) и +8 рукопашный (1d8+13, удар хвоста); Сп-бр Стойк +14, Воля +9; Сила 28, Тело 24. В конце своей ярости дракотавр уставший до окончания столкновения.

Ощущение Ловушек (Экс): У дракотавра яростника такое чувство интуиции, что предупреждает его по поводу ловушек, что даёт ему +1 к спас-броску Рефлекса против ловушек, и +1 КД уворачивания от атак проводимых ловушками.

Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Дракотавр яростник может реагировать на опасность прежде чем его разум среагирует на неё. Он сохраняет свой бонус по Ловкости к КД (если он есть) в независимости, от того оторопевший он, или атакуемый невидимым противником. Он теряет свой бонус Ловкости к КД, если полностью обездвижен.

Дракотавры как Персонажи

Когда дракотавры не заняты охотой или защитой своей территории, они обычно занимаются изучением чародейства. Среди дракотавров также часто встречаются варвары, воины и рейнджеры. Жрецы дракотавров (которые очень редки) поклоняются Тиамат, и могут выбирать из сфер Разрушение, Зло и Мошенничество.

У персонажей дракотавров следующие расовые особенности:

— +8 к Силе, +2 к Ловкости, +4 к Телосложению, +2 к Интеллекту, +2 к Обаянию.

— Большой: –1 штраф к Классу Доспеха, –1 штраф к броскам атаки, –4 штраф к проверкам Скрытности, +4 бонус к проверкам захвата, удвоенное количество переносимых и подъемаемых нагрузок по сравнению со Средними персонажами.

— Занимаемое Прост-во/Дипазон Поражения: 3 м./1,5 м.

— Базовая наземная скорость дракотавра 15 м.

— Зрение при низкой освещенности, темновидение 18 м.

— Расовые Кубики Хит-Поинтов: Дракотавр начинает с тремя уровнями по дракону, что дает ему 3d12 Кубиков Хит-Поинтов, базовый бонус атаки +3, и базовые бонусы спас-бросков Стойк +3, Рефл +3 и Воля +3. Расовые Навыки: Уровни дракотавра по дракону дают ему пункты навыков равные 6 (6+модификатор Интл). Его классовыми навыками являются: Запугивание, Прыжки, Знание (магия), Прислушивание, Чувство Мотива, Искусство Магии, Отслеживание, Искусство Выживания, Плавание и Использование Магических Устройств. Благодаря своим хвостам дракотавры получают +4 расовый бонус к проверкам Баланса, Прыжков и Плавания.

— Расовые Черты: Кубики Хит-поинтов дракотавры дают ему 2 отличительных черты.

— Квалификация в Доспехах и Оружии: Квалификация с природным оружием и всеми видами простого оружия. Квалификация с легким типом доспехов.

+5 природный бонус доспеха.

— Природное Оружие: Укус (1d8) и удар хвостом (1d8).

— Специфические Атаки (смотрите выше): Плевок огнем.

— Специальные Качества (смотрите выше): Иммунитет к

Иллюстр. Стива Прескотта

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

эффектам магического сна и паралича.
— Автоматические Языки: Драконов. Бонусные Языки: Общий.
— Желаемый Класс: Чародей.
— Корректировка Уровня: +5.

ДЕМОН, СТРЕЛЕЦ

	Средний Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)
Кубик Хит-Поинтов:	10d8+90 (135 хп)
Инициатива:	+4
Скорость:	12 м. (8 клеток)
Класс Доспеха:	19 (+4 Ловк, +5 природный), касат. 14, отороп. 15
Базовая Атака/Захват:	+10/+15
Атака:	2 Больших составных длинных лука +1 (+5 Бонус Силы) +14/+14 стрелковый (2d6+6/×3) или коготь +15 рукопашный (1d6+5)
Полная Атака:	2 Больших составных длинных лука +1 (+5 бонус Силы) +14/+14/+9/+9 стрелковый (2d6+6/×3) или 4 когтя +15 рукопашный (1d6+5)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	1,5 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Выстрел в ближнем бою, сверхразмерное оружие, магические способности, призыв танар'ри, симметричная стрельба
Специальные Качества:	Снижение повреждений 5/ холоднокованое железо и добро, темновидение 18 м., телепатия 30 м., УМ 18, иммунитет к электричеству и ядам, устойчивость 10 к кислоте, огню и холоду
Спас-броски:	Стойк +16, Рефл +11, Воля +10
Параметры:	Сила 21, Ловк 19, Тело 29, Интл 14, Мудр 16, Обн 12
Навыки:	Баланс +17, Блеф +14, Взбирание +18, Концентрация +21, Скрытность +17, Прыжки +22, Отслеживание +16, Прислушивание +16, Бесшумное Передвижение +17, Чувство Мотива +16
Отличительные Черты:	Выстрел Вблизи, Прицельный Выстрел, Ускоренный Выстрел, Фокусировка в Оружие (длинный лук)
Среда Обитания:	Бесконечные Слои Абисса
Организация:	Одиночное, пара или команда (3–5) или отряд (6–10)
Серьезность Вызова:	7
Сокровище:	Двойной стандарт (включая 2 Больших превосходных составных длинных лука +1 и стрелы)
Мировоззрение:	Всегда хаотично злое
Улучшенный:	11–20 КХП (Средний)
Корректировка Уровня:	+8

Это тощее и жилистое четырехрукое существо держит в руках два мощных длинных лука в своих левых руках, и параллельно натягивает тетиву своими правыми руками. Прищуренные глаза следят за массивными стрелами в луке, а истощенные конечности, которые держат руки эти луки близнецы, очевидно скрывают в себе страшную силу преисподни. Серая кожа существа маслянистая и влажная, и на ней полностью отсутствует волосяной покров. Длинные ноги существа заканчиваются стопами с четырьмя пальцами, которые с силой взрыхляют земля при его передвижении.

Демоны стрельцы были созданы для службы в огромных батальонах на бесконечных, адских полях сражения. Хотя они все также играют разрушительную роль в этих сражениях, стрельцы начали появляться повсюду. Могущественные демоны и смертные призыватели существ поняли, что даже один демон стрелец способен внести огромный вклад на поле боя.

И пусть демоны стрелец опасны сами по себе как создания, их смертельность наиболее проявляется когда они стоят на месте и начинают стрелять. На полях боя это означает, что группа стрельцов прикрываемая рядами более мелкой пехоты, презренными созданиями преисподни, которые слишком слабы, чтобы остановить нападение серьезную атаку, даже будучи многочисленными, но могут замедлить продвижение врага, в то время как ряды демонов стрельцов нанесут сокрушительный стрелковый удар по врагу. В столкновениях и сражениях смертных, которые могут их призвать, демон стрелец наиболее эффективен при взаимодействии вместе с другими призванными существами, или более мелкими слугами призвавшего.

Их эффективность в столь очевидных тактиках принесла этим демонам важность в более высших эшелонах демонической власти, которую они вряд ли заслужили бы благодаря чистой физической мощи. Хотя демон стрелец все также должен уступать дорогу более верховному демону, большие группы эти лучников абисса знают, что они слишком ценны для планов своих демонических лордов чтобы перечить всем, за исключением лишь самых мощных демонических личностей.

Как и другие демоны, стрельцы очень грубые по меркам смертных, они ничего не знают о сострадании и доброжелательности. Они презирают добродетель и пренебрегают надежду, хотя возможно они осознают наиболее ясно, по крайней мере чем иные демоны, что их существование все равно зависит от их ценности для их

Амуниция Демонов Стрельцов

Статистика демона стрельца подразумевает, что существо использует только не магические стрелы. Вы способны добавлять в колчан существа всевозможные стрелы, или совершать бросок, чтобы определить случайным образом тип(ы) особой амуниции, которая будет у демона при себе. Все носимая амуниция демоном при себе считается частью его сокровища.

d100	Дополнительная Стоимость	Цена
01–40	Нет	—
41–45	100 адамантиновых стрел	305 зм
46–50	100 холоднокованых стрел	10 зм
51–60	100 стрел из алхимического серебра	15 зм
61–70	50 адамантиновых, 50 холоднокованых	157 зм, 5 см
71–90	50 адамнтиновых, 50 из алхимического серебра	160 зм
91–100	50 холоднокованых, 50 из алхимического серебра	12 зм, 5 см

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

повелителей.

Демон стрелец – истощенный, четрехрукий демон, достигающий в высоту где-то 195 см. Его полностью безволосая, и влажная серая кожа отвратительна и жестка на ощупь. Конечности создания скрывают в себе прочную силу, хотя они весят всего лишь 67,5 кг.

Демоны стрельцы говорят на языках Абисса, Драконов, и Небесном.

Сражение

Демоны стрельцы предпочитают сражаться в строгих построениях, окруженных сотнями их сородичей. Сгруппированные в массивные батальоны, стрельцы способны уничтожать целые армии своих врагов. Теперь эти демоны разосланы на другие планы, и у них есть миссии не связанные с непосредственными боевыми действиями, большинство кто сталкивался с ними, встречал их не на адских полях Девяти Адов или бесконечных слоях Абисса. Будучи в первую очередь лучниками, стрельцы предпочитают чтобы между ними и их врагами находилась прослойка из союзников, что позволяло бы им вести надежный огневой поток из стрел своими двойными луками.

Небольшие группки стрельцов предпочитают не общепринятый стиль ведения боя – подвижный. Когда собранные и действующие как группа, стрелец со всеми хит-поинтами проводит полную атаку, в то время как его союзники применяя *дверь измерений* отходят как можно дальше, но держаться в поле зрения врага. Как только ведущий демон ранен, он использует *дверь измерений*, чтобы переместиться позади группы, затем все кроме одного из составляющих группы перемещаются позади него, и начинают снова процесс. Используя эту тактику, демоны получают возможность проводить максимум действий полных атак на территории врага, а атаки врага всегда нацелены лишь против демона, который наиболее способен противостоять им.

Демон Стрелец

Природное оружие демона стрельца, как и другое удерживаемое им оружие принимается как хаотичное и законное относительно преодоления снижения повреждений.

Выстрел в Ближнем Бою (Экс): Демон стрелец не провоцирует благоприятных атак при стрельбе с лука из поражаемых клеток. В дополнение, демон стрелец может выстрелить из своих луков благоприятные атаки, если идет провоцирование атак врагом.

Сверхразмерное Оружие (Экс): Демоны стрельцы могут без штрафов использовать луки любого рода которые на один размер больше чем размер позволенный им.

Магические Способности: При желании – *дверь измерений* (сам плюс 22,5 кг. Только объектов). Уровень заклинателя 10-й.

Призыв Танр'ри (Мчк): Один раз в день демон стрелец может или автоматически призвать 1d6 дретчей или попытаться призвать другого демона стрельца с шансом успеха 35%. Эта способность равноценна заклинанию 4-го уровня.

Симметричная Стрельба (Экс): У демона стрельца есть поразительная способность удерживать два лука в унисон. В любое время, когда демон стрелец способен провести одну атаку с луком, он может провести выстрелы из двух луков, но при штрафе –2 ко всем своим броскам атаки в этом раунде. Например, при проведении действия атаки, демон может выстрелить из каждого лука при обычном бонусе атаки с –2, а когда проводить действие полной атаки, он может выстрелить из каждого лука с обычными последовательностями атак (две стрелы из каждого лука, со штрафом –2 для каждой стрелы). Блок с параметрами уже учитывает эти бонусы. Демон стрелец не переносит дополнительных штрафов при использовании нескольких оружий (только луков), с остальным он переносит стандартные штрафы из использование оружия в каждой руке.

Телепатия (Спр): Демон стрелец способен телепатически общаться с любым существом в пределах 30 м., которое способно разговаривать.

Призыв Демона Стрельца

Злой заклинатель, который умеет использовать заклинание *призыв монстра VII* может навсегда убрать из списка призываемых существ бабау (или из *призыв монстра VII*, или более высокого уровня заклинаний призыва). Если он это так делает, он замещает бабау демоном стрельцом, добавляя его к своему списку призываемых существ. Как только заклинатель получает доступ к заклинаниям призыва более высокого уровня, он может использовать их для призыва нескольких демонов стрельцов, если выбирает это условия.

Демоны Стрельцы в Эберроне

Демоны стрелочники являются уроженцами плана Шаварас, где они участвуют в войне против дьяволов проживающих на этом плане. Доведенные до отчаяния командующий армий Сайра и Карнната, использовали заклинания призыва, чтобы демоны стрельцы выполняли роль поддержки их армии в предсмертные дни Последней Войны.

Демоны Стрельцы в Фаэрӯне

В игровом мире Забытые Королевства демоны стрельцы обитают в Бесконечных Слоях Абисса. Однако они также проживают в Кровавом Разломе, плане, где демоны и дьяволы ведут вечную Войну Крови. В дополнение, так как Кровавый Разлом парит среди Нижних Планов, он

Иллюстр. Лучио Тарпинио

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

ДРЕЙК ЗАСАД

пересекаются со многими из них. Из-за этого демонов стрельцов можно встретить в Пустошах Безысходности и Обреченности, Глубинных Пещерах, Ямах Демонической Паутины, Сердце Неистовства, Хаммергриме, Нишреке и Троне Величественности.

ДРЕЙК ЗАСАД

	Средний Дракон
Кубик Хит-Поинтов:	7d12+28 (73 хп.)
Инициатива:	+6
Скорость:	12 м. (8 клеток), полет 9 м. (плохая)
Класс Доспеха:	18 (+2 Ловк, +6 природный), касат. 12, отороп. 16
Базовая Атака/Захват:	+7/+10
Атака:	Укус +10 рукопашный (1d8+3 плюс яд)
Полная Атака:	Укус +10 рукопашный (1d8+3 плюс яд) и 2 когтя +8 рукопашный (1d6+1)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	1,5 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Оружие дыхания, яд
Специальные Качества:	Иммунитет к эффектам магического сна и паралича, зрение при низкой освещенности, острый нюх, темновидение 18 м., телепатическая связь 9 м., УМ 16
Спас-броски:	Стойк +9, Рефл +7, Воля +5
Параметры:	Сила 16, Ловк 15, Тело 18, Интл 7, Мудр 10, Обн 9
Навыки:	Бесшумное Передвижение +12, Отслеживание +12. Прислушивание +12, Скрытность +16
Отличительные Черты:	Мультиатака, Настороженность, Улучшенная Инициатива
Среда Обитания:	Умеренно климатические равнины
Организация:	Одиночное, пара или группа (3–12)
Серьезность Вызова:	5
Сокровище:	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно нейтрально злое
Улучшенный:	8–14 КХП (Среднее); 15–21 КХП (Большое)
Корректировка Уровня:	—

Это драконообразное существо размером со взрослого человека обладает заметными собакообразными признаками вместо традиционных драконьих. Его челюсти вытянуты и тело мускулисто, хотя крылья кажутся коротковатыми для его размера.

Большинство существ воспринимают дрэйков засады как смертельных драконовидных охотников с ограниченным интеллектом. Но дрейки засад весьма общественные существа. Они разделяют общий менталитет классических драконов – накопление сокровищ, но группа не верит в личную собственность. Хотя один дрейк может обладать на данный момент предмет, он все равно принадлежит сокровищнице группы, и завтра этим предметом может пользоваться другой дрейк засад.

Дрейки предпочитают передвигаться на четырех конечностях, и используя свои мелкие крылья лишь при необходимости.

Весят они обычно около 90 кг., и имеют 1,5 метровое тело. Его чешуя темных оттенков, от серого до черного.

Дрейки засад способны говорить на Общем или Драконьем, но редко когда это делают. Вместо этого они телепатически общаются со своими собратьями.

Сражение

Обычно дрейки засад выслеживают своих коллективно. Они начинают сражение с применения своего оружия дыхания, а затем фокусируют атаки на пораженных существах, игнорируя более быструю убегающую жертву.

Оружие Дыхания (Спр): 9 м. Конус, каждые 1d4 раунда, замедление (длится 7 раундов), КС Воли 17 для нейтрализации. Дрейки засад иммуны к оружию дыхания других дрейков засад. КС спас-броска основан на Телосложении.

Яд (Экс): Ранение, КС Стойкости 17, первичное и вторичное повреждение 1d6 Ловк. КС спас-броска основан на Телосложении.

Телепатическая Связь (Экс): Дрейки засад обладают общими умственными способностями, что позволяет им телепатически общаться между собой. Группа дрейков находящаяся в пределах 9 м. Друг от друга поддерживает постоянный телепатический контакт. Если кто-то один осведомлен об опасности, то о ней немедленно знают все. Если хотя бы один из группы не является оторопевшим, то никто из них не оторопевший. Никто из группы не принимается фланкированным, если только не они все фланкированы.

Навыки: У дрейков засад +4 расовый бонус к проверкам Скрытности.

КОЛЛЕКЦИОНЕР ТРУПОВ

	Большой Механизм
Кубик Хит-Поинтов:	17d10+30 (123 hp)
Инициатива:	+4
Скорость:	12 м. (8 клеток)
Класс Доспеха:	29 (–1 размер, +20 природн.), касат. 9, отороп. 29
Базовая Атака/Захват:	+12/+26
Атака:	Удар +22 рукопашный (4d8+10)
Полная Атака:	2 удара +22 рукопашный (4d8+10)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	3 м./3 м.
Специфические Атаки:	Оружие дыхание, накалывание, улучшенный захват, растаптывание 4d8+15
Специальные Качества:	Свойства механизма, снижение повреждений 10/адамантин, темновидение 18 м., иммунитет к магии, зрение при низкой освещенности
Спас-броски:	Стойк +5, Рефл +5, Воля +8
Параметры:	Сила 31, Ловк 10, Тело—, Интл 5, Мудр 16, Обн 14
Навыки:	Прислушивание +15, Отслеживание +15
Отличительные Черты:	Настороженность, Рассекающий Удар, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Природная Атака (удар), Мощная Атака, Фокусировка в Оружие (удар)
Среда Обитания:	Любая
Организация:	Одиночное, пара или отряд (3–5)
Серьезность Вызова:	12
Сокровище:	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно законно нейтральное
Улучшенный:	18-34 КХП (Большое)
Корректировка Уровня:	—

Это массивное, сгорбленное существо из камня и металла возвышается над вами. Его длинные, тяжело бронированные руки, фактически волочатся по земле, обрамляют плоскую, прямоугольную голову. Его спина буквально притягивает ваш взгляд. Шипы всевозможных размеров — все остроконечные и покрыты высохшей кровью, или свежей, стекающей по пластинам его спины. Несколько тел все также торчат свисая на шипах, их рты раскрыты в безмолвном крике.

Коллекционер трупов был исходно создан для тех целей, в честь чего и назван. Те кто заинтересован в собирании мертвых, могут заставить механизмы принести тела назад с поля боя. Тела собранные таким способом часто используются генералами для получения информации о силах врага, или же как топливо для магических или медицинских исследований. Но наиболее чаще коллекционеров трупов отправляют собирать тела, чтобы затем создавать нежить. Эта активность после боя является ответным ударом с одной или обеих сторон, так как мало какая армия пожелает увидеть, чтобы её мертвые возвращались блуждать по земле в качестве нежити.

Во времена мира коллекционеры трупов обычно не

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

КОЛЛЕКЦИОНЕР ТРУПОВ

Дрейк Засад

используются, около мест где происходили крупные последние сражения, ожидая когда их хозяин отдаст им новое приказание. Другие же идут на работу, выполняя свое скверное занятие, для хозяинов, которым не столь важно где собираются трупы. В то же время другие, через следуя стандартам своей ненормальной логики, не найдя источника трупов начинают искать способы начала конфликта, чтобы тела были вновь в достатке, и они вновь могли вернуться к своим целям. Некоторые перестают полностью действовать по стандартам. При недостатке различий, они не способны отличить живое тело от мертвого, и собирают каждое беспорядочно.

Коллекционер трупов хоть и сгорбленный, но достигает в высоту 3,6 метра, а весит около 1800 кг. Они не разговаривают, но понимают один язык, обычно Общий, известный их создателю.

Сражение

Коллекционер трупов обычно начинает сражение с применения своего оружия дыхания, а затем хватает любых парализованных оппонентов и накалывает их на свои шипы умирать, а затем вновь возвращается, чтобы разобраться с остальными своими врагами. Если противник оказался устойчивым к его дыханию, он не отказывается ухватить любого из доступных врагов, и просто насадить него на свой шип.

Оружие Дыхания (Спр): 9 м. конус, каждые 1d4 раунда, парализующий газ, Рефлекс КС 18 нейтрализует. КС спас-броска основан на Телосложении.

Накалывание (Экс): Коллекционер трупов, которому успешно удалось схватить Среднее или более мелкое существо, может попытаться наколоть его на свои спинные шипы, проведя успешную проверку захвата. Выполнение этого – стандартное действие, не провоцирующее благоприятную атаку. Если коллекционер накалывает существо, создание переносит 4d8+15 повреждений, и принимается прижатым. Каждый раунд существо переносит дополнительные 2d8 повреждений, так как движение коллекционера трупов причиняет дополнительную боль наколотому существу.

Существо не сможет освободить себя до тех пор, пока не проведет успешную проверку Силы против КС 28. успех обозначает что существо освобождено, но переносит в результате действий ещё 2d8 повреждений. Неудача определяет, что существо переносит 4d8 повреждений, и остается прижатым. Любой союзник может попытаться освободить приколотое существо, пройдя проверку Силы против 20. как только коллекционер трупов насадил на шипы существо, он более не считается в захвате, и может проводить без штрафов новые атаки против других оппонентов. Он не может применять свои удары против наколотых врагов. Освободившиеся от коллекционера трупов существо становятся его первичными и наиболее важными целями. Обычно он начинает преследовать только этих созданий, если есть хоть какой-то шанс их поймать и насадить на шипы вновь.

На свои спинные шипы коллекционер трупов может поместить до 4 Средних существ, 16 Маленьких или 64 Крошечных Существа. Создание более мелке за Крошечных слишком маленькие чтобы быть наколотыми на шип, хотя коллекционер все также может нанести им 4d8+15 повреждений, если кропотливо наколет на шип успешной проверкой захвата, как только успешно его провел.

Улучшенный Захват (Экс): Для использования этой способности коллекционер трупов должен провести попадание своей атакой удара. За тем свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и может попытаться насадить на шип врага в следующем раунде.

Растаптывание (Экс): КС Рефлекса 28, половина. КС спас-броска основан на Силе.

Иммунитет к Магии (Экс): Как и големы коллекционеры трупов чрезвычайно устойчивы к магии. Однако эта устойчивость слегка отличается у коллекционера.

Коллекционер трупов иммунен к любому заклинанию или магической способности, которая позволяет устойчивость к магии. В добавок, заклинания 3-го или ниже уровня нацеленные в коллекционера трупов автоматически возвращаются назад в заклинателя, будто коллекционер трупов находится под эффектом не преодолимого *отражение*

Коллекционер Трупов

Иллюстр. Дрейка Засад - Винода Рамса; Иллюстр. Коллекционера Трупов - Стива Прескота

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

заклинаний. Этот эффект невозможно рассеять или подавить, за исключением заклинаний наносящих электрическое повреждение (смотрите ниже). Заклинания наносящие повреждения ржавчиной, или способные изменять камень, могут проникать сквозь иммунитет к магии. Другие заклинания и эффекты функционируют на существе, немного отличаясь от обычного, смотрите ниже.

Магическая атака наносящая повреждение звуком, замедляет коллекционера трупов (как заклинание *замедление*) на 3 раунда, без спас-бросков. Звуковые заклинания 3-го уровня и ниже поглощаются коллекционером, но не возвращаются назад в заклинателя.

Магическая атака наносящая повреждения электричеством поглощается и не отражается. Такая атака снимает любой эффект *замедления* и излечивает 1d6 повреждений за каждые 6 пунктов повреждений, которые атака должна была бы нанести. Если количество лечения делает так, что количество текущих хит-поинтов превышает его обычные полные хит-поинты, он получает такое же количество временных хит-поинтов.

Коллекционер трупов нормально поражается атаками ржавчины. В дополнение, магические атаки, которые изменяют природу камня, например, *превратить камень в грязь*, причиняют коллекционеру трупов по 1d6 повреждений за уровень заклинания.

Коллекционеры Трупов в Эберроне

Коллекционеров трупов можно встретить повсюду в Землях Скорби, которые медленно прокладывают свой путь через поля сражений.

КОСТЕКОГОТЬ

	Большая Нежить
Кубик Хит-Поинтов:	10d12+40 (105 хп)
Инициатива:	+8
Скорость:	12 м. (8 клеток)
Класс Доспеха:	16 (–1 размер, +4 Ловк, +3 природн.), касат. 13, отороп. 12
Базовая Атака/Захват:	+5/+14
Атака:	Пронизывающий коготь +7 рукопашный (2d6+7)*
Полная Атака:	2 пронизывающих когтя +7 рукопашный (2d6+7)*
Заним. Прост-во/ Диапазон:	3 м./6 м.
Специфические Атаки:	Простирающиеся когти
Специальные Качества:	+2 устойчивость к изгнанию, снижение повреждений 5/дробящее, темновидение 18 м., иммунитет к холоду, свойства нежити, нечестивая прочность
Спас-броски:	Стойк +3, Рефл +7, Воля +9
Параметры:	Сила 21, Ловк 18, Тело —, Интл 14, Мудр 14, Обн 19
Навыки:	Скрытность +13, Запугивание +17, Прислушивание +15, Бесшумное Передвижение +17, Поиск +15, Отслеживание +15
Отличительные Черты:	Боевые Рефлексы, Мощная Атака, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Природная Атака (коготь)
Среда Обитания:	Любая
Организация:	Одиночное, вертел (2–4) или группа (6–11)
Серьезность Вызова:	5
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда хаотично злое
Улучшенный:	11–22 КХП (Большое)
Корректировка Уровня:	—

* Включает корректировки от черты Мощная Атака.

Костекоготь

Иллюстр. Дэйва Аллсопа

Пальцы этого большого скелетного гуманоида достигают как минимум полметра в длину. Что ещё хуже, тонкие, острые как ножи когти стягиваются и удлиняются в длину время от времени, иногда достигая в длину 3 и больше метров, а затем медленно сжимаясь.

Костекогти кровожадная нежить, которая обожает использовать свои растягивающиеся когти, чтобы сеять смерть среди живых. Легенды об этом мертвом не раскрывают истоков его появления, или он пришел из темной лаборатории некроманта, или возможно из нижнего плана. Возможно он просто «эволюционировал» из мелких форм.

Костекоготь развитая скелетная нежить, которая обладает исключительным контролем над длиной своих когтей. При желании костекоготь может вытягивать один или два из своих пальцев-когтей на расстояние 6 метров, искусно прокалывая существ из плоти на своем пути.

Достигает костекоготь до 2,4 м. в высоту, весит в пределах 135 кг.

Говорят костекогти на Общем и языке Абисса.

Сражение

Костекоготь обожает подлавливать своих врагов врасплох, особенно когда они находятся в зоне поражения, ошарашивая их благоприятной атакой выдвигая свои когти во врагов в зоне рукопашного поражения. С помощью черты Боевые Рефлексы он может проводить их неоднократно на протяжении всего боя.

Обычно костекоготь атакует с помощью Мощной Атаки, перенося –2 штраф к броскам атаки и получая +2 бонус к повреждениям.

Простирающиеся Когти (Экс): Костекоготь может проводить ближние атаки своими костяными когтями, мгновенно вытягивая их частью атаки на расстояние 6 м. (это позволяет костекогтю нести угрозу даже в ещё большем диапазоне, чем позволяет его Большой размер).

Нечестивая Прочность (Экс): Костекоготь получает бонус к своим хит-поинтам равный его модификатору

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

Обаяния×его Кубики Хит-Поинтов.

Костекогти в Эберроне

Дроаамитские некроманты работающие на Дочерей Сора Келл научились как превращать скелеты огров магов в костекогтей. Во время последней войны шпионам Каррната не удалось похитить секреты создания костекогтей из интриг некромантов действующих в пределах Великой Скалы (столицы Дроаама). Однако через осторожные переговоры агентов Изумрудного Когтя, где потерпели провал Каррнатцы, им удалось достичь успеха, и начали создавать своих собственных убийц костекогтей.

Костекогти в Фаэрӯне

Слухи поговаривают о том, что Сзасс Там, залкир некромантии в Тэйе, создал первых костекогтей для защиты Тэйских анклавов. Однако костекогтей можно встретить на службе различных личей и некромантов по всему Фаэрӯну. Некоторые некроманты поговаривают о ночной ведьме, которая посещает их в их кошмарах, даруя секреты о создании костекогтя на некий «дар» в будущем.

Призывающая Слизь

ПРИЗЫВАЮЩАЯ СЛИЗЬ

	Средняя Слизь
Кубик Хит-Поинтов:	5d10+15 (42 хп)
Инициатива:	+4
Скорость:	6 м. (4 клеток), взбираясь 3 м.
Класс Доспеха:	17 (+7 природн.), касат. 10, отороп. 17
Базовая Атака/Захват:	+3/+5
Атака:	Удар +5 рукопашный (1d8+2 плюс кислота 1d6)
Полная Атака:	2 удара +5 рукопашный (1d8+2 плюс кислота 1d6)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	1,5 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Кислота, *призыв монстра*
Специальные Качества:	Быстрое залечивание 5, иммунитет к кислоте и огню, свойства слизи, слепое зрение 18 м.,
Спас-броски:	Стойк +6, Рефл +1, Воля +2
Параметры:	Сила 14, Ловк 10, Тело 16, Интл 10, Мудр 12, Обн 14
Навыки:	Взбирание +10, Концентрация +10, Скрытность +8, Прислушивание +9, Бесшумное Передвижение +5
Отличительные Черты:	Измененный ПризывБ, Повышенная Стойкость, Улучшенная Инициатива
Среда Обитания:	Под землей
Организация:	Одиночное или пара
Серьезность Вызова:	4
Сокровище:	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно нейтральное
Улучшенный:	6-8 КХП (Среднее); 9-15 КХП (Большое)
Корректировка Уровня:	—

Желатиновое существо скользя начало двигаться к вам. Его тело практически прозрачное, за исключением нескольких необычно светящихся волшебных символов, которые как кажется, парят внутри его протоплазмы. На вид, эти символы образуют некий круг внутри слизи, мерцая и пульсируя при его передвижении.

Призывающая слизь результат неправильного необычного ритуала призыва, который сделал из неё живое воплощение призывающего круга. Способная призывать к своему распоряжению разнообразных существ, призывающая слизь никогда не сражается в одиночку. Она окружает себя призванными слугами, которые готовы положить свои жизни на её защиту.

Призывающая слизь выглядит как прозрачный куб протоплазмы в поперечнике приблизительно 1,2 м. Руны поглощенного ею призывающего круга мерцают и сияют внутри её, выпуская вместе вспышки золотистого волшебного света когда слизь применяет свою способность *призыва монстров*.

Главными мотивами призывающей слизи являются в основном размножение и охота. С её рациональным разумом, и способностью производить слуг тот момент, когда она в них нуждается, делает из неё сильного противника. Некоторые призывающие слизи устремляют свой взор на порабощение гуманоидных племен, поддерживая свои призывающие силы настоящими слугами.

Призывающая слизь растет до тех пор, пока она не накопит 10 Кубиков Хит-Поинтов, в этот момент она распадается на две слизи с 5 КХП. Точно также слизь с 15 КХП распадается на 3 слизей с 5 КХП у каждой, или одну с 10 КХП и одну с 5. Некоторые призывающие слизи стараются разделиться, как можно быстрее, как только они достигнут одну из этих рамок, в то время как некоторые слизи и вовсе никогда не разделяются.

Средний размер слизи 1,8 м. в диаметре, и вес около 135 кг. Они не разговаривают

Сражение

Призывающие слизи очень проницательны. Они предпочитают устраивать засады, а не встревать в прямые конфронтации. Если возможно, они обычно располагаются на возвышенностях предполагаемого поля боя, призывая вниз на своих жертв каждый раунд новых чудовищ, и вступают в сражение лишь в случае крайней необходимости.

Кислота (Экс): Призывающая слизь выделяет естественную кислоту через свою протоплазматическую мембрану. Каждой своей природной атакой она наносит дополнительные 1d6 повреждений кислотой.

Призыв Монстра (Мчк): Один раз в раунд стандартным действием призывающая слизь способна призвать существо как при заклинании *призыв монстра I* (уровень заклинателя 20-й).призванное существо находится в течение 20 раундов или пока не убито. Призывающая слизь может призвать двойное количество своих КХП в существах/день.

За каждые дополнительные 2 КХП, в которых слизь превышает 5, способность *призыва монстра* слизи повышается на один уровень заклинания (до *призыв монстра II* при 7 КХП, *призыв монстра III* при 9 КХП, и т.д., до максимум *призыв монстра IV* при 15 КХП). Также каждые добавочные 2 КХП повышают её СВ на 1 (вместо обычного +1 к СВ за каждые 4 КХП для слизей).

Благодаря своей черте Измененный Призыв, все призванные существа обладают +4 бонусом заколдованности к Силе и Телосложению на протяжении эффекта способности.

Навыки: Призывающая слизь имеет +4 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения, Прислушивания и Скрытности. Призывающая слизь имеет +8 расовый бонус

Иллюстр. Марка Тедина

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

ТАНЦУЮЩАЯ КОЖА

к проверкам Взбирания, и она всегда может использовать прием 10, даже если есть помехи или угроза.

ТАНЦУЮЩАЯ КОЖА

	Большой Ужасный Гуманоид
Кубик Хит-Поинтов:	15d8+135 (202 хп)
Инициатива:	+7
Скорость:	12 м. (8 клеток)
Класс Доспеха:	25 (–1 размер, +3 Ловк, +7 природн., +6 отклонение), касат. 18, отороп. 22
Базовая Атака/Захват:	+15/+25
Атака:	Удар +20 рукопашный (2d6+6)
Полная Атака:	2 удара +20 рукопашный (2d6+6)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	3 м./3 м.
Специфические Атаки:	Опрокидывание
Специальные Качества:	Адаптивная устойчивость к энергии, снижение повреждений 15/особое (смотрите колонок), темновидение 18 м., зрение при низком освещении, реагирующая кожа, острый нюх
Спас-броски:	Стойк +14, Рефл +12, Воля +14
Параметры:	Сила 22, Ловк 17, Тело 29, Интл 5, Мудр 16, Обн 6
Навыки:	Прислушивание +14, Отслеживание +14
Отличительные Черты:	Настороженность, Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Природная Атака (удар), Мощная Атака, Железная Воля
Среда Обитания:	Под землей
Организация:	Одиночное
Серьезность Вызова:	11
Сокровище:	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно нейтрально злое
Улучшенный:	16-27 КХП (Большое)
Корректировка Уровня:	—

Этот мощно выглядящий гуманоид достигает 2,7 в высоту, у него звериное лицо, сильно напоминающее ящерицы. Его кожа покрыта пятнами странного, изменяющего цвет панциря — постоянно передвигающегося и слабо мерцающего, покрывая его плечи, туловище и предплечья. У существа толстые пястья, которые слегка изгибаются в стороны от тела. Существо выглядит как гибрид между великаном, ящерицей и обезьяной.

Рожденные магическими экспериментами в изменяемую природу, танцующая кожа сохранила в себе навсегда искажения сверхъестественной магии. У этого странного существа несравненные защитные способности, и многие ученые приводят теории, что танцующие кожи были созданы в качестве стражей волшебников.

Хотя она и не перевертень, плоть танцующей кожи высоко чувствительна к оружию и атакам заклинаниями. Плотные выступы покрывающие верхнюю часть тела выглядят как твердый панцирь, но на самом деле они постоянно изменяют свою форму и плотность, чтобы лучше противостоять любым атакам против существа. Достигает танцующая кожа от 2,7 до 3 метров в высоту, весит 360 кг.

Говорит танцующая кожа на Общем.

Сражение

Танцующая кожа яростно вступает в сражение, уверенная, что её магическая, все время меняющаяся кожа, защитит от любого оружия, которое применят против неё враги.

Опрокидывание (Экс): Танцующая кожа проведшая успешную атаку ударом, может свободным действием начать атаку опрокидывания (+10 модификатор проверки), не проводя для этого касательную атаку или провоцируя благоприятную атаку. Если проверка опрокидывания неудачна, оппонент не может отреагировать на опрокидывание танцующей кожи.

Адаптивная Устойчивость к Энергии (Спр): Танцующая кожа получает устойчивость к энергии основываясь на последнем типе энергии причинившем повреждение ей.

Танцующая Кожа

Если последним типом поражающей энергии была кислота, она получает устойчивость 20 к кислоте. Если последний тип энергии был огонь, то она получает 20 устойчивость к огню. Эта устойчивость к энергии длится на протяжении 1 минуты, или пока другой тип энергии не повредит её.

В большинстве случаев у танцующей кожи нет устойчивости к энергии в начале боя.

Снижение Повреждений (Спр): Танцующая кожа получает устойчивость к повреждениям основываясь на типе повреждения последнего повредившего её оружия. Если последнее повредившее оружие было колющим, то она получает 15/дробящее или рубящее. Если последнее повреждающее было рубящим, она получает снижение повреждений 15/колющее или дробящее. Если у последнего повредившего оружия был дробящий и колющий тип повреждений, то она получает 15/рубящее. Это снижение повреждений длится в течение 1 минуты, или пока другой тип оружия не повредит танцующую кожу.

В большинстве случаев у танцующей кожи нет снижения к повреждениям в начале боя.

Реагирующая Кожа (Спр): Магическая энергия, которая покрывает танцующую кожу, способна отбивать атаки врага, прежде чем они коснуться существа. Эта энергия дарует танцующей коже +6 бонус отклонения к Классу Доспеха.

Танцующие Кожи в Эберроне

Танцующие кожи обитают в пещера по всему Кхорвайру, хотя по сути они являются настоящим проклятием для карликов из Твердыни Мрор. Ужасающая танцующая кожа известная как Мерцающая шкура несет угрозу всему анклаву дварфов в Эйгендоре, и пока не одному герою и ни одно нападение не увенчалось успехом по уничтожению существа.

ТРОЛЛЬ ВОЙНЫ

	Большой Ужасный Гуманоид
Кубик Хит-Поинтов:	12d8+84 (138 хп)
Инициатива:	+7
Скорость:	9 м. в нагрудных латах (6 клеток), базовая скорость 12 м.

Иллюстр. Вэйна Ингланда

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

Тролль войны

Класс Доспеха:	31 (–1 размер, +14 природный, +5 нагрудные латы, +3 Ловк,), касат. 12, отороп. 28
Базовая Атака/Захват:	+12/+22
Атака:	Превосходный двуручный меч +23 рукопашный (2d8+15/19-20) или превосходный составной длинный лук +15 стрелковый (2d6+10/×3)
Полная Атака:	Превосходный двуручный меч +23/+8/+13 рукопашный (2d8+15/19-20) и укус +19 рукопашный (1d6+5); или 2 когтя +21 рукопашный (1d8+10) и укус +19 рукопашный (1d6+5); или превосходный составной длинный лук (+10 бонус Силы) +15/+10/+5 стрелковый (2d6+10/×3)
Заним. Прост-во/ Диапазон:	3 м./3 м.
Специфические Атаки:	Удар изумления
Специальные Качества:	Зрение при низкой освещенности, острый нюх, регенерация 9, снижение повреждений 5/адамантин, темновидение 27 м., телепатическая связь 9 м., УМ 20
Спас-броски:	Стойк +13, Рефл +11, Воля +12
Параметры:	Сила 31, Ловк 16, Тело 29, Интл 8, Мудр 15, Обн 10
Навыки:	Отслеживание +12, Прислушивание +11
Отличительные Черты:	Железная Воля, Мультиатака, Настороженность, Улучшенная Инициатива, Фокусировка в Оружие (двуручный меч)
Среда Обитания:	Любая
Организация:	Одиночное, пара или банда (3–9)
Серьезность Вызова:	12
Сокровище:	Стандарт (включая превосходный двуручный меч и превосходный составной длинный лук (+10 бонус Силы))
Мировоззрение:	Обычно законно злое
Улучшенный:	По классу персонажа
Корректировка Уровня:	+6

Это громадное существо стоит на двух ногах возвышаясь над вами. Хотя у него жестокие внешние признаки тролля, его морщинистая зеленая кожа имеет темный, металлический оттенок, он одет в прочный доспех. Существо держит с легкостью в руках двуручный меч, а в его движениях видно что оно опытный воин.

Эти развитые и опасные существа были выведены специально для войны. Даже без своего оружия и доспехов тролли войны ничего не хотят знать о мире, только хаос и бесконечные битвы. Они обычно путешествуют от битвы до битвы в виды групп наемников. Как и лесные тролли (смотрите *Справочник Монстров 3*), они очень умелы в тактике, которая не свойственна большинству троллей.

Хотя они теперь отличаются от большинства троллей, когда тролли войны были обычными троллями, но с необычайно развитой силой и интеллектом. Собранные вместе могущественным заговорщиками магами. Они магически перестроили и изменили этих троллей. И впоследствии они были выведены так, чтобы производить солдат невиданной мощи.

У троллей войны огромная любовь к магическому оружию и доспехам, и они активно заняты поиском снаряжения соответствующего их размерам и их телосложению. Обычный тролль войны достигает в высоту 2,7 м. и весит 315 кг.

Тролли войны говорят на языке Великанов.

Сражение

В отличие от своих собратьев троллей, тролли точны и методичны в сражениях. Они надеясь на свои регенеративные способности могут прорваться даже через самых могущественных воинов и противостоять им, поэтому в любом сражении они фокусируют свое внимание в первую очередь на заклинателях.

Удар Изумления (Экс): Сила с которой тролль войны может наносить удары, просто потрясающа. Если тролль войны нанес удар свои оружием или когтем по оппоненту, то последний должен пройти проверку Стойкости против КС 25, или быть изумленным на 1 раунд. КС спас-броска основан на Телосложении.

Регенерация (Экс): В отличие от их меньших собратьев, кислота (а не огонь) наносит нормальные повреждения троллю войны. Если троллю войны отрубят конечность или другую часть тела, отрубленная часть тела вырастет заново в течение 2d4 минуты. Существо может мгновенно прирастить отрезанную часть тела, если просто прикрепит её к обрубку и вырезанной части.

Наемники Тролли Войны

Очень часто тролли войны организовывают группы наемников. Хотя их неуправляемая природа и абсолютная сила делают этих наемников сложными при контроле, лишь несколько армий способны эффективно противостоять им, и они требуют за услуги более высокие вознаграждения. Наемник-солдат (обычный тролль войны) затребует плату не менее 30 зм в день, а сержант троллей войны (воин 4-го уровня) затребует до 75 зм в день.

Тролли войны в Эберроне

Тролли войны обычно являются усилением Даргуунской и Дроаамитской пехоты. Наемников троллей войны неоднократно видели во время битв Последней Войны, которые сражались на стороне Бреландии и Сайра против армий Фрэйна и Каррн'ата соответственно.

Иллюстр. Стива Прескотта

Тролль Войны

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!

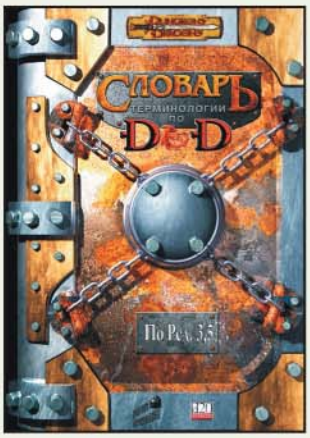
СЕРИЯ КНИГ БАЗОВЫХ ПРАВИЛ ПО ДнД РЕД. 3,5
от творческой группы "Приятного Игропровождения"

Данные книги раскроют перед вами секреты базовых правил системы Подземелья&Драконы редакции 3,5.

Вы сможете понять основы создания персонажей и миров, правила разработки новых чудовищ и тактику уже известных вам существ.

В книгах изложено тонны полезной информации для всех, чьим увлечением являются ролевые игры.

СКОРО!!! СКОРО!!! СКОРО!!! СКОРО!!! СКОРО!!! СКОРО!!!



Вы впервые сможете столь широко раскрыть для себя терминологию Д&Д на русском в столь обширном трактовании. Брошюра содержащая англо-русские термины из Руководства Игрока, Руководства Мастера Подземелий и Справочника Монстров. Плюс дополнительная справочная информация, а также перевод способностей всех престиж-классов, представленных в РМП.

Список сайтов посвященных ролевым играм, на которых вы сможете найти дополнительную интересную информацию для себя, как русскоязычных, так и англоязычных .

ЕСТЬ В НАЛИЧИИ

Контактный Адрес: vdmalex@ua.fm

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" Не для Коммерческого Использования !!!